解説書



スーパーロボット大戦α

PlayStation

BANPRESTO

このたびは、株式会社バンダイナムコゲームスの商品をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上のご注意等、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、この「解説書」は大切に保管してください。

ソフトの内容についてのご質問は、バンダイナムコグループお客様相談センターにお問い合わせください。
なお、質問内容によっては、お答えできない場合もございますので、あらかじめご了承ください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター
住所：〒111-8081　東京都台東区駒形1-4-8
電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）
・電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

注意：ゲーム中のロボットやキャラクターのメッセージに一部乱暴な表現がありますが、原作に沿って再現しているためですので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 4-15ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +2ブロック | アナログコントローラ対応

SLPS 02636

はじめに

このゲームは、プレイヤーとコンピューターが交互にユニット（持ち駒）を移動させ、戦闘を行っていく戦術タイプのキャンペーン型シミュレーションロープレです。

各マップに定められたクエスト（指令）を達成するとプレイヤーの勝利となり、次のマップに進むことができます。そうしてマップクリアを重ね、最終マップまでたどり着くことがこのゲームの目的です。

しかもこの物語は、マルチストーリーになっているから、プレイヤーの行動や選択によって、その展開がガラリと変わってしまう。つまり、1度ゲームをクリアしても、プレイヤーの行動や選択を変えることで違った物語が楽しめる、とってもオトクなゲームなのです。

ストーリー

人類が宇宙に進出してから2世紀近くが過ぎた時代。
地球圏は大きく二つの勢力に分かれていた。

一つは地球圏を統合している地球連邦政府、もう一つは宇宙に浮かぶスペースコロニー群である。本来、スペースコロニーは地球連邦政府の管轄下だったのだが、長い年月を経てその数が増え、宇宙植民地としての意味合いが薄れつつあった。

新西暦179年、地球から最も遠い所にあるコロニー群・サイド3が「ジオン公国」を名乗り、地球連邦政府に対して独立戦争を挑んだ。人型機動兵器を擁するジオン軍は当初優勢だったが、地球連邦軍の猛攻により、戦争は膠着状態に陥った。しかし、地球連邦軍による最後の作戦・星一号作戦が発動される寸前、L5宙域に謎の巨大な物体が突如出現。それは地球連邦軍とジオン公国軍の宇宙艦隊の大半を巻き込み、地球の南アタリア島に落下した。戦力的に疲弊していた両軍はこの事件をきっかけに休戦協定を結び、後に「一年戦争」と呼ばれるこの戦いは終結した。

SUPER ROBOT WARS α

戦後、南アタリア島に落下した物体はビアン＝ゾルダーク博士を中心とする調査団体EOTI機関によって、未知の文明が造り出した超大型宇宙戦艦であると判明した。そして、この事実は人類の他に知的生命体が存在し、太陽系外で大規模な戦争が行われていることを証明した。しかし、地球連邦政府の高官達はその事実を認めようとはせず、自分達の身の保全のために地球圏統治の強化と連邦軍の軍備増強を図った。

そんな中、いずれ地球圏が未曾有の宇宙戦争に巻き込まれることを予測していたビアン＝ゾルダーク博士らは「もはや人類は逃げ場を失った」と警告を発した。そして、彼は「異星人の超技術（EOT)」を応用した対異星人戦闘用兵器を開発する組織「ディバイン・クルセイダーズ（DC)」を設立。同時に２隻の超大型宇宙戦艦を旗艦とする対異星人軍隊「SDF（連邦特別宇宙軍)」も結成された。しかし、これらには莫大な費用がかかり、地球圏の経済状況を悪化させるまでに至ってしまった。

さらに多くの人々は地球外に知的生命体が存在する事実を知らされておらず、特に宇宙居住者（スペースノイド）達は地球連邦政府の圧政に反発し、各地で反地球連邦運動を展開した。

そして、地球圏の混乱に呼応するかのように、小惑星アクシズへ逃亡していたジオン公国軍が「ネオ・ジオン軍」として再起し、軍事活動を開始する。それに対して地球連邦軍の上層部は特殊部隊「ティターンズ」と特務部隊「OZ」を結成、ジオンの残党狩りとスペースノイドの反地球連邦運動の鎮圧を開始した。

一方、地球上では恐竜帝国や悪魔帝国が極東地区を襲撃したが、「マジンガーZ」「ゲッターロボ」「ライディーン」の活躍により壊滅。恐竜帝国に協力していたDr.ヘルや悪魔帝国のプリンス・シャーキンは再起の機会をうかがい、それぞれの軍団の増強を行っていた。

そして新西暦187年、様々な組織の暗躍により、地球圏は再び緊迫した空気に包まれることになった。

SUPER ROBOT WARS α

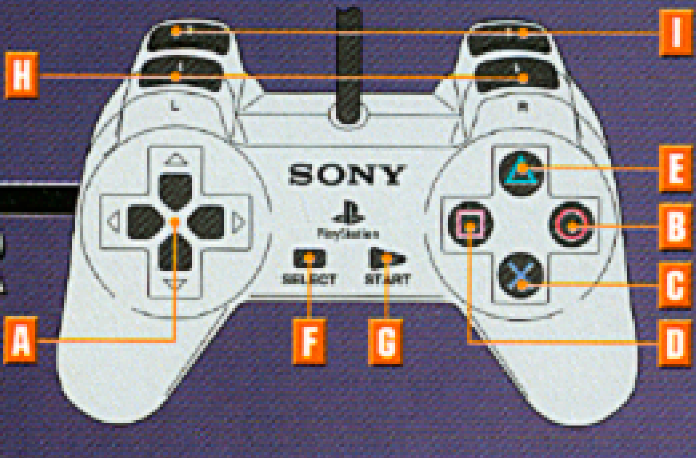
基本操作の説明

ANALOG CONTROLLER
アナログコントローラ



このゲームでは基本的に「方向キー」「○ボタン」「×ボタン」「△ボタン」「□ボタン」の5つの各ボタンを使用します。ゲームを正しく操作できるよう、各ボタンの使い方をしっかり覚えておきましょう。

コントローラ
CONTROLLER



◎コントローラの操作もアナログコントローラと同じです。

A 方向キー　カーソルの移動、コマンド選択などに使用します。
B ○ボタン　コマンドの決定、各種ウィンドウの呼び出しなどに使用します。
C ×ボタン　選んだコマンドのキャンセル、
ミニウィンドウの呼び出しなどに使用します。
D □ボタン　全体マップを表示します。
インターミッション時、能力画面から改造画面へショートカットします。
E △ボタン　押しながら「方向キー」を操作すると、画面のカーソルが素早く移動します。
F セレクトボタン　ゲーム立ち上げ時に押し続けると、クイックコンティニューができます。
G スタートボタン　押し続けるとシナリオデモをスキップします。
H L1、R1ボタン　まだ行動していない味方ユニットを選択します。
複数パイロットの精神コマンドを切り替えます。
I L2、R2ボタン　敵ユニットを選択します。
J 左スティック　カーソルの移動、コマンド選択などに使用します。
K 右スティック　使用しません。
L LED　アナログモード時：点灯／デジタルモード時：消灯

- 「スタートボタン」「セレクトボタン」「L1、L2ボタン」「R1、R2ボタン」を同時に押すと、ゲームのリセットが手元で行えます。また、「セレクトボタン」を押したまま立ち上げるとクイックコンティニューができます。
- このゲームは「アナログコントローラ（DUALSHOCK）」の振動機能に対応しています。アナログモード時（LED点灯）も、アナログモードOFF時（LED消灯）も同様に振動します。なお、戦闘マップ中の「システム設定」で振動のON／OFFが設定できます。

SUPER ROBOT WARS α

ゲームの流れ

ここでは、この物語の基本的なゲーム構成を説明します。各物語の舞台は、1つ1つに分かれた単独のマップで構成され、ゲーム進行の大まかな流れは次のようになっています。

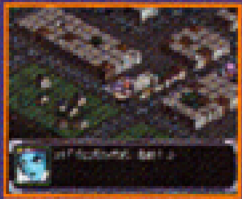
シナリオデモ

舞台（マップ）に至る背景やその目的などが説明されます。



マップ画面

物語の舞台となるマップ画面が出現します。



出撃ユニットの選択

使えるユニットがたくさんある場合には、
どれを出撃させるかを選択します。

戦闘



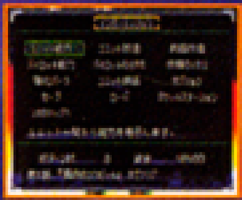
自分のユニット（青いユニット）を動かし、戦闘開始。
敵（赤いユニット）から攻撃を受けてHPが残り少なくなったら、
いろいろな方法で回復させましょう。

シナリオエンドデモ



目的が達成された時点で、次の行動に移る説明が行われます。

インターミッション画面



ユニットの乗り換え、パワーアップなどを行い、
次の戦いの準備をします。ゲームのセーブも忘れずに。

次のマップのシナリオデモへ



ゲームスタート！

本体にレーベル面が見えるようにディスクをセットしてください。電源を入れると、バンプレストの表記画面に続き、「スーパーロボット大戦α」のタイトル画面が現れるので、初めてゲームを行う場合は「START」を指定して○ボタンで決定してください。



■スタート画面の説明

START　：初めてゲームを行うときに選択します。

LOAD　：『インターミッション』画面からゲームを始めるときに選択します。

CONTINUE：マップ攻略の途中からゲームを再開するときに選択します。

OPTION　：登場キャラクターやロボットのプロフィールを確認するときなどに選択します。（P66参照）

主人公の設定



■プレイするキミこそ主人公だ！

「START」を選択すると、まず主人公を設定する画面が現れます。実はこのゲーム、キミ自身が主人公になることもできるのです。もちろん、初期設定の"登録キャラクター"のまま物語を進めても構いませんが、ここで自分なりの人物設定を入力すると、感情移入もグッと高まるというものです。なお、初期設定の登録キャラクターは男女各４人の計８人が用意されており、その中の誰かを最初の画面に登場させます。彼・彼女たちがどんな人物なのかは、"主人公設定⑥［性格］"を参考にしましょう。

それではまず、３つの選択肢から好きな項目を選択してください。

●主人公設定の変更

14ページからの手順に従い登録を行います。

●登録キャラクターの中から選択

L1、L2ボタンかR1、R2ボタンで登録キャラクターを自由に変更できます。

●これでいい

現在のキャラクターのままゲームを始めます。

主人公設定① [顔]

"主人公設定の変更" を○ボタンで決定した後、まず最初にコマンドの「顔」を選択し、○ボタンを押します。男女合わせて8タイプの顔が用意されているので、プレイヤーの好みで選択してください。

主人公設定② [名前と愛称]



コマンドの「名前」を選ぶと名前登録画面が現れるので、まずは "欧米読み（名が先）" か "日本読み（姓が先）" を選択してください。次に "名"〈"愛称" "姓"〉を選択すると、指定した入力スペースが点滅するので、5つの入力方式〈"ひらがな" "カタカナ" "漢字" "英数（大）" "英数（小）"〉から好きな方式を選択して名前を入力してください。このとき "漢字" を選択した場合は、まず初めに好きなひらがなを指定して漢字リストを表示させ、目的の漢字を一文字ずつ入力します。"名" "姓" "愛称" を全て入力したら、最後に『決定』を選択してください。なお、コマンドの「愛称」を選択した場合も同様の画面が表示されます。また、カーソルの移動はL1ボタン、R1ボタンでも行えます。

[例]　蛮　　　=ブレスト　　愛称　バンブレ

「漢字」「は」（変換→『蛮』）『空白』『空白』『空白』『空白』『空白』『空白』『空白』=「カタカナ」「フ」「゛」（『ブ』）『レ』『ス』『ト』『空白』『空白』『空白』『空白』　「ハ」「゛」（『バ』）『ン』「フ」「゛」（『ブ』）『レ』『決定』

※名・姓は各8文字以内、愛称は4文字以内。「<」「>」でカーソル位置の移動が行えます。

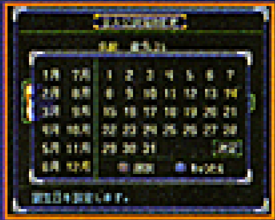
主人公設定③【性別】

○ボタンで"男"または"女"を選択してください。その場合、先に選択した「顔」も変わりますので注意してください。



主人公設定④【誕生日】

生まれた月→○ボタン、生まれた日→○ボタン、という順番で入力し、最後に「決定」を選択してください。



主人公設定⑤【血液型】

○ボタンで好きな血液型を選んでください。



主人公設定⑥【性格】

用意された性格は大きく分類して4つあります。16～17ページのキャラクター紹介を参考に選択してください。



男性キャラクター紹介



●ブルックリン=ラックフィールド（愛称：ブリット）

性別／男　誕生日／5月5日　血液型／O型
性格／真面目で正義感が強い
解説／義理人情に厚い少年。正義感が強く、何事にも真面目に取り組む姿勢が他人の信頼を集めている。少々短気なところが玉にキズ。



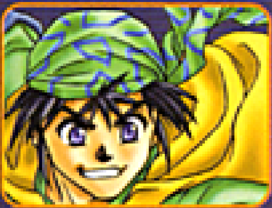
●ユウキ=ジェグナン（愛称：ユウ）

性別／男　誕生日／6月27日　血液型／A型
性格／沈着冷静で頭脳明晰
解説／常に紳士的な態度を心がけている。常識派の人間で少々理屈っぽいところがあるが、人付き合いは割と良い。



●リョウト=ヒカワ（愛称：リョウト）

性別／男　誕生日／10月2日　血液型／AB型
性格／内気で心優しい
解説／他人に対する思いやりは人一倍ある。物事を悲観的にとらえがちだが、芯はしっかりしており、意外に前向き。



●タスク=シングウジ（愛称：タスク）

性別／男　誕生日／1月1日　血液型／B型
性格／陽気で楽天家
解説／脳天気で楽観主義者。勝負事が大好きで、常に自分の運を試そうとする。頭の回転も早く洞察力に優れている。実は運動音痴。

女性キャラクター紹介



●リオ＝メイロン（愛称：リオ）

性別／女　誕生日／2月16日　血液型／A型
性格／真面目で正義感が強い
解説／正義感が強く、明朗快活で真面目な女の子。自分が決めた目標は何としてでもやりとげる。優等生タイプで、割と説教くさいところがある。



●レオナ＝ガーシュタイン（愛称：レオナ）

性別／女　誕生日／11月30日　血液型／A型
性格／沈着冷静で頭脳明晰
解説／プライドが高く、気も強い。名門の軍人一族の息女であり、何でもこなすように見えるが音痴で料理下手。



●クスハ＝ミズハ（愛称：クスハ）

性別／女　誕生日／7月7日　血液型／O型
性格／内気で心優しい
解説／おとなしい性格。自分のことよりも他人のことを心配してしまうタイプ。しかし、いざというときの行動力は他人を驚かせるほど。



●リルカーラ＝ボーグナイン（愛称：カーラ）

性別／女　誕生日／9月30日　血液型／B型
性格／陽気で楽天家
解説／男勝りで陽気な女の子。要領をつかむのがうまく、人なつこい。悩み事があっても一晩寝れば忘れる。実は結構ロマンティスト。

SUPER ROBOT WARS α

主人公設定⑦［タイプ］



ここでは、主人公が操縦するロボットの［タイプ］を選択します。選べるのは、"ガンダム"のような『リアルロボット系』か、"マジンガーZ"のような『スーパーロボット系』のどちらかとなります。好みに合わせて自由に選んでください。

主人公設定⑧［恋人］

最後は主人公の恋人を設定します。まずは恋人の「顔」を選択し、次に名前を主人公設定②［名前と愛称］、誕生日を主人公設定④［誕生日］、血液型を主人公設定⑤［血液型］と同じ手順で入力してください。

最後に「決定」のコマンドを選択すれば、いよいよ物語が始まります。
なお、今まで入力した内容をクリアしてもう一度やり直す場合は、Xボタンを押して「はい」を選択してください。

★「熟練度ポイント」とは？

主人公キャラクターのみ、「熟練度」という特殊パラメータが設定されています。これはプレイヤーのゲームに対する熟練度を調べ、分岐選択やプレイヤーの行動によって細かく上下し、ゲームの難易度やイベント発生に大きく関わってくる重要なパラメータです。

例えば、強い敵と戦闘したり、上手な戦闘マップ攻略を行うと熟練度ポイントが自動的に加算され、戦略マップ面の難易度が上がる場合があります。逆に強い敵との戦闘を回避したり、間違った戦闘マップ攻略を行うと熟練度ポイントが減算もしくは加算されず、戦略マップの難易度が下がる場合があります。
つまり、上級者なら熟練度ポイントを上げて（より強い敵、難しいルートを選択する）攻略を楽しみ、初心者なら熟練度ポイントを加算させず（強い敵と戦うのを回避する、優しいルートを選択する）楽にゲームをプレイすることができます。
この熟練度ポイントがゲーム中に影響する大まかな要素は以下の通りです。

●熟練度ポイントが高いと

・戦略マップ面の難易度が上がる（同じ面でも敵の数、増援回数が増える）。
・隠れユニットが入手できる。
・特殊イベントが発生する。

●熟練度ポイントが低いと

・戦略マップ面の難易度が下がる（同じ面でも敵の数、増援回数が減る）。
・資金、強化パーツが自動的に増える。

◎この熟練度ポイントは主人公キャラクターの能力画面のみで確認することができます。

SUPER ROBOT WARS α

3種のコマンドについて

ゲームに使用されるコマンドは、基本的に次の3種類になります。ここではこれらのコマンドの簡単な説明をしますので、詳しくは各項の解説ページをご覧ください。

個別コマンド

●・P36

- 移　動：ユニットを移動させるときに使用します。
- 精　神：精神コマンドを使うときに使用します。
- 能　力：ステータス画面を表示します。
- 待　機：ユニットを待機させます。
- ※攻　撃：敵を攻撃するときに使用します。
- ※変　形：ユニットを変形させるときに使用します。
- ※発進／搭載：ユニットを発進または搭載させるときに使用します。
- ※説　得：敵を説得するときに使用します。
- ※地上／空中／地中／水中：ユニットを各場所に移動させます。
- ※分　離：ユニットを分離させるときに使用します。
- ※合　体：ユニットを合体させるときに使用します。
- ※パーツ：強化パーツを使うときに使用します。
- ※修　理：隣接したユニットのHPを回復させます。
- ※補　給：隣接したユニットのＥＮと残弾を回復させます。
- ※切　断：エヴァンゲリオンのアンビリカルケーブル切断に使用します。



注意／※印は、状況に応じて出現。

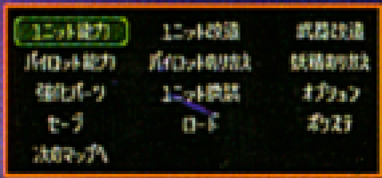
全体コマンド ●→P40

ターン終了　：ターンの終了時に使用します。
精神検索　：使える精神コマンドを確認できます。
部隊表　：ユニットの部隊表を表示します。
反撃命令　：反撃時の行動パターンを設定します。
作戦目的　：各マップに与えられた目的を表示します。
システム　：ゲーム設定を変更（P43参照）できます。
セーブ　：コンティニューデータをセーブします。



インターミッションコマンド ●→P55

ユニット能力　：ユニット一覧から能力を表示します。
ユニット改造　：ユニット能力の強化を行います。
武器改造　：武器の攻撃力アップを行います。
パイロット能力　：パイロット一覧から能力を表示します。
パイロットのりかえ　：パイロットを別のユニットに乗り換えさせます。
妖精のりかえ　：妖精とパイロットのコンビを変更します。
強化パーツ　：ユニットに強化パーツを装備させます。
ユニット換装　：ユニットに専用の換装パーツを装備させます。
オプション　：ゲームの設定を変更します。
セーブ　：メモリーカードにデータをセーブします。
ロード　：メモリーカードからデータをロードします。
ポケットステーション　：ポケットステーションとのデータ交換を行います。
次のマップへ　：次のマップへ進みます。



出撃メンバーの選択

通常、戦闘に参加するユニットは、"アーガマ"等の母艦に積み込まれています。戦闘マップに入り、『出撃ユニットを選択してください』と表示された画面が現れたら、表の中から戦いに参加するユニットを選択し、戦艦から出撃させてください。

■出撃画面の説明



①リストをユニットの「HP順」で表示。
R1ボタンでパイロットの「HP順」「レベル順」に切り替わります。

②ユニットリストのページ数
(方向キーの左右でリストの切り替えが可能)

③ユニット名

④ユニットのHP

⑤パイロット名

⑥パイロットのレベル

⑦出撃可能台数

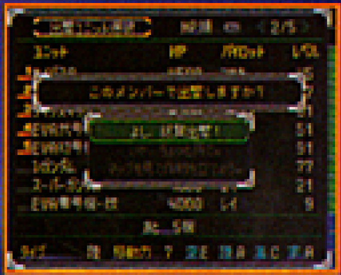
⑧選択ユニットのタイプ(性能タイプ、移動能力、適応地形)

好みのユニットをカーソルで選択して○ボタンを押すと、ユニット名の横に赤いランプとマップ上での出撃位置番号が表示され、出撃ユニットの選択が行えます。間違えた場合は、再度○ボタンで赤ランプと出撃位置の取り消しを行ってください。
物語も最初の頃は、母艦に搭載しているユニットが少ないので全ユニットを出撃させることができますが、先に進むにつれ搭載ユニットも増えていきますので、各ユニットの特性を考慮した上で、出撃メンバーを選び抜いてください。

出撃時に上手なフォーメーションを組もう！

ユニット名横の出撃位置番号はマップ中での出撃位置番号と対応しています。つまり、この番号によって最初の出撃位置が選択できるということです。マップ中でのユニット出撃位置番号はスタートボタンを押し、「マップを見て作戦を立てよう」を選択することによって確認することができます。これをうまく活用すれば、移動力の低いユニットを敵ユニットから近い場所に出撃させたり、攻撃されたくないユニットを敵から遠ざけて出撃させたりすることができます。

フルメンバーで出撃しなくてもOK！



画面下部に表示されている出撃可能ユニット数が0になる前に、すでに指定したユニットのみで戦闘を展開したい場合はスタートボタンを押して「よし、総員出撃！」を選択してください。出撃ユニットが少ない分、苦しい戦いを強いられるかもしれませんが、パイロットの経験値を重点的に増やすには1つの良い方法となります。なお、このとき表示される「マップを見て作戦を立てよう」では、戦闘の舞台となるマップと味方ユニットの出撃位置をあらかじめ確認することができます。

SUPER ROBOT WARS α

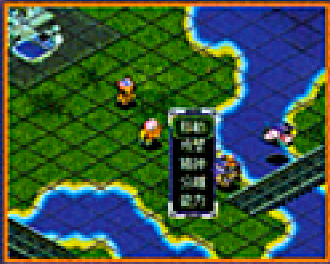
戦闘マニュアル

各マップが表示されたら、プレイヤーとコンピューターが交互にユニットを移動させて戦闘を進めます。プレイヤーのユニットが全機破壊されたらゲームオーバーとなります。

[戦闘手順]

戦闘手順①

味方ユニットにカーソルを合わせて
『個別コマンド』を表示させ「移動」を行います。



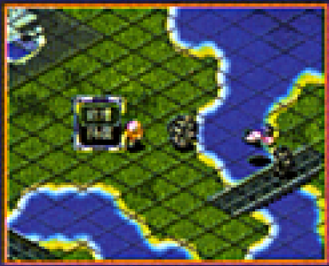
戦闘手順②

『個別コマンド』に「攻撃」が表示されたら
敵にアタック！



戦闘手順③

ユニットのHPが残り少なくなったら
いろいろな方法で回復させます。



戦闘手順④

味方ユニットの行動が終了したら
マップ上のユニットのいない場所で
『全体コマンド』を表示させ「ターン終了」。



攻撃がコンピューター側へ移ります。



■戦闘の手順①

ユニットを「移動」させて有利な編隊を組む!

マップ上のカーソルを青いユニットに移動させて○ボタンを押すと、そのユニットが現在行える行動が表示された『個別コマンド』が現れます。最初、敵は離れた場所にいることが多いので、「移動」のコマンドでユニットを好きな場所に移動させ、敵を迎え撃つ準備をしましょう。



ユニットの移動方法

「移動」のコマンドを選択すると、そのユニットが移動できる範囲がカラーで表示されます。この移動範囲は、個々のユニットの性能やマップの地形によって変化し、移動範囲内であれば好きな場所に移動することができます。カーソルで移動場所を指定し、「待機」のコマンドで決定してください。もしこのとき近くに敵がいれば、「攻撃」で戦闘を仕掛けることも可能です。



敵ユニットの移動範囲を知る

敵ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その敵ユニットの移動可能範囲が表示されます。相手側に行動が移ったとき、どの程度敵が近づいてこられるかをここで確認しましょう。またこのとき○ボタンを押すと、その敵ユニットのHP等が確認できます。ただし、まだ1度も戦闘を交えていない場合は「?」が表示され、HP等が確認できません。必要ならば精神コマンドの「偵察（P62参照）」でチェックしましょう。すでに戦闘を交えた相手であれば、カーソルを合わせて×ボタンを押すと、敵のステータスが確認できます。また、HPが10000以上の敵は、HP表示が「?」で表示されています。

地上マップの高低差について

地上の戦闘マップには高低差があります。空中やビルの上、山の上など高い所から低い所にいる敵へ攻撃すると命中率が若干上がります。逆に低い所から高い所にいる敵を狙うと命中率が若干下がります。味方と敵の高低差を把握しつつユニットの位置に注意しましょう。



SUPER ROBOT WARS α

戦艦に「搭載」してもOK

移動範囲内に味方機を搭載できる母艦（アーガマ等）があれば、そこに移動させて搭載し、待機させておくこともできます。範囲内の戦艦は青色で表示されるので、そこにカーソルを合わせて○ボタンで搭載してください。搭載されたユニットは、次のターンから好きなときに「発進」させることができ、また、待機させておいたユニットは、ターン数に応じてHPやEN、または弾丸が回復・補充されます。

合体可能なユニットもある

ユニットの中には、2台のユニットを合体させて、より高性能な1つのユニットに組み立てられるものもあります（ガンダムMk-Ⅱ+Gディフェンサー等）。合体可能なユニット同士を隣接させて○ボタンを押すと、2台のユニットを合体させることができます。

■戦闘の手順② 敵と接近したら戦闘開始!

各ユニットが敵近くまで接近すると、いよいよ激しい戦闘が始まります。戦闘は基本的に1対1で行われ、仕掛けた方からの先制攻撃となり、続いて相手側が反撃を行います。このとき、敵まで届く射程距離を備えた武器を装備していない場合は、当然反撃することはできないので注意してください。なお、戦闘デモをOFFにすることもできます。

「攻撃」方法の3つのパターン

攻撃の戦法は、その使用する武器によって、ぴったり接近して攻撃する方法と、ある程度離れて攻撃する方法と、マップ上で攻撃する方法の3通りがあります。

1.接近しての「攻撃」



『個別コマンド』の「移動」で、攻撃したい敵の隣についたあと「攻撃」を選択し、使用する武器を選んで相手を攻撃してください。ただし、このとき赤字で表示されている武器は使用できません。



また、強力な武器にはENを消費するものが多く、使用できる弾数もあらかじめ決まっているものがあります。

SUPER ROBOT WARS

2. 離れての「攻撃」

射程距離2以上の武器を装備しているユニットは、その射程距離内であれば離れたまま敵を攻撃することができます。このとき『個別コマンド』に「攻撃」が表示されるので、使用する武器を選択してから、離れた相手を指定して○ボタンで攻撃しましょう。なお、こうした"飛び道具"は、一部を除いて基本的に「移動」したあとは使用できません。





移動後でも使用できる武器には Ⓟ と表示。

★命中率の射程補正について

敵を攻撃するとき、敵に近づけば近づくほど命中率と攻撃力が若干上がります。敵との間合いを考えつつ、戦闘を有利に進めましょう。

3.マップ上での「攻撃」

ユニットに、マップ上で使用できるタイプの武器（武器リストに"MAP"と表示。ハイパーメガ粒子砲等）を装備していれば、マップ上にいる複数のユニットにダメージを与えることができます。この際、攻撃範囲が十字方向にカラーで表示されるので、撃ちたい方向にいる敵を指定して○ボタンを押しましょう。
ただし、その攻撃範囲内に味方ユニットがいると一緒にダメージを受けてしまいます（ユニットのレベルが高ければ、こうした攻撃を回避することもできます）。

攻撃範囲が円状に表示されるMAP兵器は、カラーで表示されている範囲内のユニット全部に影響を与えます。
ただし、味方のユニットには全く影響を与えない武器（サイフラッシュ等）もあります。

攻撃内容を確認しよう

攻撃の準備を済ませると、画面に自分側と相手側のいろいろな現状データが記載されたウィンドウが現れます。このあと○ボタンで実際の攻撃が行われますが、もし命中率が低いなど、その攻撃に不安があったら×ボタンでコマンドをキャンセルし、攻撃の指定を改めてやり直すことができます。



・相手のＨＰ／相手のＥＮ

・自分のＨＰ／自分のＥＮ

・ユニット名
・パイロット名／レベル
・使用する武器名
・そのパイロットの気力
・その武器を使用した場合の命中率

・相手のユニット名
・相手のパイロット名／レベル
・反撃に使用される武器名
・相手パイロットの気力
・反撃に使用される武器の命中率

※未戦闘の場合は「？」が表示。

“反撃”について

敵から先に攻撃を受けた場合、ユニットは“反撃”を行います。この“反撃”は基本的に、コンピューターが自動的に判断して行いますが、『全体コマンド』の「反撃命令」で“マニュアル”を選択していれば（P41参照）、プレイヤーがその行動を毎回選択することができます。次のコマンドが表示されたら、状況に応じて選択してください。



- **戦闘開始**：指定した反撃方法で敵ユニットに反撃します。
- **反　　撃**：反撃に使用する武器を選択します。
- **防御攻撃**：敵の攻撃を防御してダメージを減らし、さらに反撃します。ただし、敵の命中率は100%となります。
- **防　　御**：「防御」してダメージを半減させます。
- **回　　避**：「回避」を試みて、命中率を半分程度に下げます。

■防御攻撃とは？／「防御攻撃」とは敵の攻撃を防御してダメージを減少し、さらに敵への攻撃を行う反撃選択です。弱い敵ユニットにたくさん囲まれたり、集中攻撃を受けたときに有効ですが、「防御」とは違ってダメージの約75%を受けることになります。さらに、敵の命中率は100%となり、敵に与えるダメージは半分になります。

■戦闘の手順③ 危なくなったらHPを回復させろ!

ＨＰが0になる前に、その回復を試みるのは戦闘の鉄則です。マップ上でカーソルをユニットに合わせてXボタンを押すと、残りＨＰなどが表示されたウィンドウが開くので、そこで確認を行います。なお、ＨＰを回復させるには次の４つの方法があります。

修理機能を備えたユニットに回復させてもらう

"メタス" など特定のユニットには、味方のＨＰをある程度回復させる修理装置が備えられています。修理したいユニットに隣接し、武器の中から「修理装置」を選んで回復させてあげましょう。回復値は、修理するユニットに乗っているパイロットのレベルが高いほど大きくなり、最大回復量は修理装置を備えたユニットのＨＰ の上限までとなります。

"精神"パワーで回復させる

ユニットに乗っているパイロットが、ＨＰ 回復の精神コマンドを持っている場合、その力に応じて回復させることができます（Ｐ36参照）。

母艦に搭載して回復させる

近くにユニットを搭載させることができる母艦があれば、ここに一時避難して待機したターン数に応じて ＨＰ が回復します。また、ＥＮや残弾の補給もできます。

"街"や"基地"などで回復させる

マップ上にある街や基地などにユニットがいる場合、1ターンごとにＨＰ・ＥＮが10～30％ずつ回復します。

★ＥＮや残弾を補給できるユニットもある!

ユニットの中には、味方のＥＮや残弾を補給するユニット（ボスボロット等）も揃っています。こうしたユニットをうまく活用して、戦闘を優位に進めましょう。なお、補給された方のユニットのパイロットは気力が10下がります。

■戦闘の手順④

全ての行動が終了したら「ターン終了」



プレイヤー側の行動が全て終わったら、マップ上のユニットのいない場所で○ボタンを押してください。『全体コマンド』が表示されるので、「ターン終了」を選択します。こうした行動命令は、必ずしも全ユニットに与える必要はなく、特に用のないユニットはそのままにしておいても構いません。こうしてプレイヤー→コンピューターと交互にターンが繰り返されて戦闘は展開します。各マップの目的を達成すると、マップクリアとなります。

個別コマンド活用術

"戦闘マニュアル"で説明した『個別コマンド』には、特定ユニットの特性や状況に応じていろいろなものが現れます。これをどう活用するかが、このゲームのけっこう大きなポイントといえるでしょう。

■「精神」パワーを使いこなせ！

「精神」コマンドは、ロープレでいう"魔法"のようなもの。多様な種類があり（P62～63参照）、使えばそれだけの精神エネルギーを消費します。キャラクターのレベルが上がることで使える種類も多くなり、戦術的には重要なファクターとなります。なお、1ユニットに複数のパイロットが乗り込んでいる場合は、最初に誰のコマンドを使うかを選択してください。

■ユニットの特性を変える「変形」

「変形」が可能なユニットは、飛行形態では移動力が、人型形態では戦闘能力が優れています。このコマンドが表示されているユニットは、必要に応じてその形を変形させることができます。これは、そのユニットの形態を、たとえば空中タイプから地上タイプに変化させるというように、「変形」によって基本性能を大きく変えること。マップの種類や行動する地形によって自由に使い分けてください。

■「能力」で各ステータスを確認

「能力」コマンドを選択すると、そのユニットの性能、装備している武器の性能、操縦パイロットの能力が詳しく確認できます（P45参照）。

■うまくいけば敵を「説得」することも…

敵と隣接したときの『個別コマンド』に、ごくまれに「説得」のコマンドが出現することがあります。これは説得可能な敵が隣にいるときだけ表示される特殊コマンドです。説得するとその敵が仲間に入ってくれることもあり、シナリオの展開もガラリと変化します。それまでの物語の展開を考え、誰に誰を説得させるのが良いかを判断しましょう。

■地・空・水で活躍するユニット

空陸、水陸、空地中など、複数の場所で活動できるタイプのユニットは、マップの状況に応じて「地上」「空中」「水中」「地中」の各コマンドが出現し、どこで活動するのかを自由に選択することができます。

活動場所を変更すると、ユニットの性能に応じて移動できる範囲などが変化します。

●「地中」にいるユニットは、攻撃されることはありませんが、こちらから攻撃することもできません。「空中」にいるユニットは、地形効果（命中率、防御力の増減）の影響を受けません。ただし、回復可能な場所にいるときはその効果を受けられます。



SUPER ROBOT WARS α

■ユニットの「合体・分離システム」について

個別コマンド「合体」は複数のユニットを合体させて、1つの強力なユニットを組み立てるもの。逆に「分離」というコマンドは、そのユニットをバラバラにして単独行動を取らせるものです。合体したままではなく、分離して戦闘した方が有利な場合もあるので、状況に応じて色々な戦闘パターンを考えてみましょう。なお、分離後のユニットは以下のような特性を持っています。

●ユニットの運動性が上がる

分離後のユニットは運動性が大幅にアップし、命中・回避率が上がります。弱くて数の多い敵と戦闘するときは分離した方が有利な場合もあります。

●ユニットの移動力が上がる

"ホバーパイルダー"や"ブレーンコンドル"、"コアファイター"などコクピット分離型のユニットは分離前の機体より移動力と運動性が上がります。特定の作戦目的（何ターンまでに脱出せよ等）で有利です。なお、これらのユニットは一度分離すると元には戻れないので注意が必要です。

●特殊フォーメーションを組めば攻撃力と防御力が上がる

"ゲッターロボ"や"コン・バトラーV"など、「合体」「分離」が可能なユニットは分離後に特定のフォーメーションを組んで戦闘すれば、機体の攻撃力と防御力が若干ですがアップしていきます。



■「パーツ」で強化パーツを使用

各ユニットには1～4種類までの“強化パーツ”を装備でき（P64参照）、その中には、マップ上で使用できるものもあります。「パーツ」コマンドが現れたら、必要に応じて使用しましょう。

マップ上でのアニメーション表示

マップ上で使用される武器には、その攻撃がアニメーションで表示されるものもあります。

SUPER ROBOT WARS α

全体コマンドの使い方

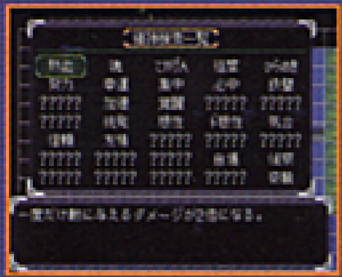
マップ上、ユニットのいない場所で○ボタンを押すと現れる『全体コマンド』は、ゲーム全体の流れを指示・確認する重要なコマンドで、合計7種類。それぞれの役割をしっかり覚えておきましょう。

ターン終了

味方ユニットの行動を全て終えた時点で、このコマンドを選択すると、ターンがコンピューター側に移ります。

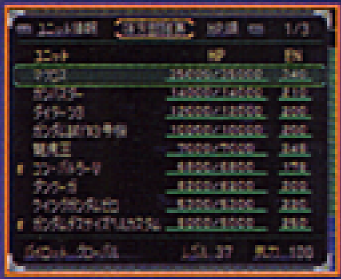
精神検索

現在、仲間が使える"精神"コマンドの一覧表を表示します。特定のコマンドを指定すると、それを使えるキャラクターの名前が表示され、キャラクターを指定するとその現在位置にカーソルが移動します。



部隊表

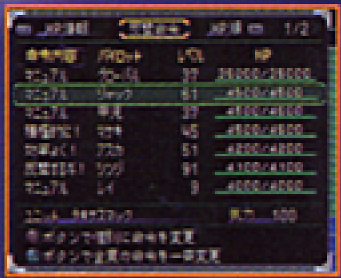
現在、編成を組んでいるユニットの一覧表を、残りＨＰ、またはレベル、気力の高い順番で表示（切り替えはR1ボタン）します。特定のユニットを選んで○ボタンを押すと、その現在位置にカーソルが移動します。なお、L1ボタンでユニット情報とパイロット情報の切り替えができます。



E：すでに行動を終了させたユニット。

反撃命令

コンピューターが判断する"反撃"のパターンを、このコマンドで変更することができます。最初の段階では"マニュアル"に設定されているので、次の解説を参考に変更しましょう。



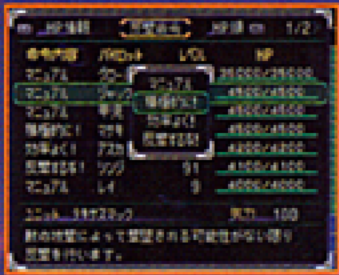
パイロットを個別に命令変更するときは○ボタンを押し、各ユニットに合わせて実行してください。全員の命令を一斉変更するときは△ボタンを押して実行してください。

●マニュアル　：プレイヤーが反撃、回避、または防御を選択します。

●積極的に!　：次の攻撃で敵にやられる可能性がない限り、反撃行動を取ります。

●効率良く!　：敵のレベルが自分よりも低いときには回避か防御し、それ以外は反撃を行います。

●反撃するな!：反撃を一切行わず、回避か防御を行います。



作戦目的

そのマップ上で与えられた目的が確認できます。

システム設定

プレイヤーの好みに応じて、各ゲームシステムの設定変更が行えます。

●グリッド表示　ON／OFF

戦闘マップ画面に区切り（スクエア＝移動範囲を示す四角いマス）を表示する／しないを選択できます。

●サウンド　ステレオ／モノラル

サウンドをステレオで出力するか、モノラルで出力するかを選択できます。

●主人公ボイス　ON／OFF

戦闘時に主人公キャラクターが声を発する／しないを選択できます。

●戦闘BGM　固定／切り換え

戦闘デモ終了時にBGMを切り換える／切り換えないを選択できます。

●戦闘デモ表示　ON／OFF／選択

戦闘時、戦闘デモに移行する／移行しない／戦闘ごとにデモ画面に移行するかどうかを選択できます。

●バイブレーション　ON／OFF

アナログコントローラ使用時、戦闘・イベントなどで振動する／しないを選択できます。

SUPER ROBOT WARS α

セーブ

マップ攻略の途中でゲームをセーブします。ここでセーブしたデータは、スタート画面のコンティニューで使用することができます。

ステータス画面の説明

「個別コマンド」の「能力」を選択すると、全体的なステータス画面が表示され、さらに上部のコマンドを選択することで、ユニット・パイロット・武器性能の詳しい情報を確認することができます。各ステータス画面には重要な情報が示されているので、ここでキッチリとチェックしましょう。

全体的能力画面





ユニット能力画面



武器性能画面



パイロット能力画面

SUPER ROBOT WARS α

ユニット能力



①ユニットの名前

②修理費／ユニットが破壊されたときにかかる修理代。

③ＨＰ／（現在のＨＰ／最大ＨＰ）ユニットのＨＰ。これが0になると破壊されます。

④ＥＮ／（現在のＥＮ／最大ＥＮ）ユニットのＥＮ。これが0になるとＥＮを必要とする行動がとれなくなります。毎ターン、少しずつ回復します。

⑤タイプ／そのユニットの性能タイプを表します。陸／空／空陸／水陸／水陸空／陸地中など多様なタイプがあり、それぞれの環境で能力を発揮します。

⑥移動力／マップ上での移動能力を示します。

⑦運動性／ユニットの機動力を表します。この数値が高ければ、パイロットのレベルが低くても回避率や命中率が上がります。

⑧装甲／ユニットの防御力を示します。数値が

高ければ、それだけがんじょうということです。

⑨**限界／**ユニットの反応の限界を示す数値です。この数値までしか、パイロットの能力は発揮されません。

⑩**サイズ／**ユニットの大きさを表します。大きいユニットほど敵からの攻撃があたりやすくなります。

⑪**装備した強化パーツ／**（P64参照）

⑫**特殊能力／**特殊能力を備えたユニットに応じて「ビームコート」「Iフィールド」「分身」「HP回復」「変形／合体／分離」の表示があり、その内容は下の表のようになります。また、強化パーツによって追加される能力もあります。

⑬**アイコン／**


剣・サーベルの武器を持っていることを示し、乗っているパイロットが特殊技能「切り払い」を持っていれば、実弾兵器を切り払ってダメージを0にする場合があります。


盾・シールドを持っていることを示し、乗っているパイロットが特殊技能「シールド防御」を持っていれば、盾防御を行う場合があります。

⑭**地形／**ユニットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかを示します。A～Eの5段階で、Aが最も適応しています。

「ビームコート」	：弱いビーム攻撃を無力化します。
「Iフィールド」	：普通程度のビーム攻撃を無力化します。
「オーラバリア」	：強いビーム攻撃を無力化します。
「マジンパワー」	：パイロットの気力が一定以上になると発動し、攻撃力が上がります。
「ピンポイントバリア」	：一定以下のあらゆる攻撃を無効化します。
「分　身」	：分身して敵の攻撃を回避します。成功確率は2分の1で、"パイロットの気力"が130以上になると発動されます。
「HP回復」	：毎ターンごとにHPが一定割合回復します。
「変形/合体/分離」	：変形／合体／分離可能なユニットに表示されます。

※ビーム兵器には、武器リストにⒷと表示。

武器性能



①装備している武器名／

- ＝射撃用兵器。
- ＝格闘用兵器。
- Ⓑ ＝ビーム兵器。
- Ⓟ ＝移動後でも使用可能な射撃用兵器。
- MAP ＝マップ上で使用するマップ兵器。

②攻撃力／その武器を使った場合の攻撃力を示します。武器によっては、特定の地形で使用できないものもあります。

③射程／その武器の射程距離を示します。数字は、最低射程と最高射程を表します。

④命中／その武器を使った場合の命中率への修正値を表します。

⑤弾数／（現在の残弾数／最大装弾数）

⑥地形適応／その武器の、各地形での効果を表します。AからCまでのランクがあり、横線で表記されているものは、その地形に対しては使えません。

⑦必要気力／武器によってはパイロットの気力が一定以上必要となるものがあり、その必要気力を表します（カッコ内は現在の気力）。

⑧消費ＥＮ／武器によってはエネルギーが必要となるものがあり、その消費ＥＮを表します（カッコ内は現在のＥＮ）。

⑨必要技能／武器によってはパイロットの特殊技能が必要となるものがあり、その必要技能を表します。

⑩クリティカル補正／その武器の、クリティカルヒットの出やすさを表します。数値が高くなるほど確率が上がります。

SUPER ROBOT WARS α

パイロット能力



①パイロット名

②気力／そのパイロットの気力を示します。150から50までの数値で表され、数値が高いほど攻撃力・防御力が上がります。敵を倒したときや味方が敵を倒したとき、ダメージを与えたとき・受けたときに増加し、補給を受けたときなどに減少します。また、イベントによっても増減し、味方が倒されたときはパイロットの性格によってその増減が変わります。なお、この数値が一定以上でないと使えない武器もあります。

③レベル／現在のパイロットのレベル。戦闘で経験値を増やすことにより上昇します。

④経験値

⑤次のレベルまで必要な経験値

⑥格闘／格闘（近距離攻撃）で、武器を使いこ

なせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑦射撃／射撃（遠距離攻撃）で、武器を使いこなせる能力。100が基本値で、高くなるほど敵に与えるダメージが大きくなります。

⑧反応／パイロットの反応力。数値が高いほど命中率や回避率が高くなります。

⑨技量／パイロットの操縦技能。数値が高いほどクリティカルヒットが出る確率が高くなります。精神コマンドの「てかげん」にも関係します。

⑩回避／パイロットの回避能力。数値が高いほど攻撃回避率が高くなり、受けるダメージも少なくなります。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示します。

⑪命中／パイロットの攻撃の正確さ。数値が高いほど敵への攻撃を命中させる確率が高くなります。＋○○の数値は、ユニットの運動性の数値による修正分を示します。

⑫精神コマンド／現在使える精神コマンド。レベルが上がると使える精神コマンドが増えていきます。

⑬精神ポイント／［現在のポイント／最大 ポイント］
パイロットが持っている精神ポイントを表します。精神コマンドを使うことにより、その数値は減り、レベルが上がることで上昇します。

⑭特殊技能／戦闘など、特定の状況下で発揮される特殊技能。レベルアップで覚えることも（P52参照）。

[icon] 「エースパイロット」になると点灯し、出撃時から気力が一定数値上がります。

[icon] 一定のレベルになるとパイロットは1ターンの間に2回行動が可能となり、これが点灯します。

⑮地形／パイロットが、空・陸・海・宇宙のそれぞれの地形に、どれだけ適応できるかをA～Eの5段階で表します。

⑯撃墜数／戦闘で撃墜した敵ユニットの数を表示。一定数を撃墜すると「エースパイロット」になります。

特殊技能

「ニュータイプ」	：ガンダム系パイロットが、ニュータイプ用の武器を使用できる技能。命中率と回避率に若干の補正がかかります。
「強化人間」	：ガンダム系パイロットに限定された技能で、効果は"ニュータイプ"とほぼ同じ。
「聖戦士」	：ダンバイン系パイロットがオーラ斬り・ハイパーオーラ斬りを使える技能。攻撃値に補正がかかります。
「念動力」	：念動力を持っているパイロットの技能。念動力系の武器が使用でき、命中率と回避率に若干の補正がかかります。
「野生化」	：パイロットの気力が一定値を上回ると発動し、攻撃力が上がります。
「シールド防御」	：シールドを持っているユニットに搭乗している場合、レベルに応じてシールド防御を行い、ダメージを半分に減少します。
「切り払い」	：ビームサーベルや剣などを持つユニットに搭乗している場合、レベルに応じて実弾兵器を切り払い、ダメージを0にします。

注意！「命中」「技量」などの数値が赤く表示されている場合は、パイロットがそのユニットの限界反応値を超えていることを示しています。もっと性能の良いユニットに乗り換えさせるか、ユニット自体を性能アップして充分能力を発揮させるようにしましょう。

●パイロットの「射撃」「格闘」能力の向上について

パイロットは敵を倒して経験値を積み、レベルアップすれば「射撃」「格闘」の能力値が上がりますが、これ以外にも方法があります。戦闘時、「射撃用兵器」「格闘用兵器」の攻撃を一定数以上の敵に命中させれば、パイロットの「射撃」「格闘」それぞれの能力値が上がります。つまり、「射撃」の能力値が低いパイロットでも高低差や命中補正、精神コマンドを使用して「射撃用兵器」を敵に命中させていけば、「射撃」の能力がレベルアップ時以外でも上昇します。これを念頭に置いてプレイすれば、「射撃」の能力値が高いスーパーロボット系のパイロットや、「格闘」の能力値が高いリアルロボット系のパイロットをある程度まで育てることができます。

特殊システム

"エヴァンゲリオン" と "V2ガンダム" の各ユニットには、原作の設定を再現するための「特殊システム」が設けられています。使い方次第では、戦闘を有利に導いてくれる大切なシステムなので、しっかり覚えておきましょう。

エヴァンゲリオン

ケーブルが移動を制限

アンビリカルケーブルは、ユニット「エヴァンゲリオン」に存在する特殊システムです。これはユニットが動くための電力供給を目的とし、接続中はターン毎にＥＮを最大まで回復します。電力はマップ上の電源供給ビルや母艦（アーガマ等）から得られますが、ケーブルは10ヘックス分しか伸びないため、それが行動可能範囲の限界となります。なお、ケーブルそのものはマップ中に表示されず、エヴァンゲリオンにカーソルが合っているときのみ「行動範囲限界まで、あと○ヘックス」と表示されます。

「切断」も可能!エヴァの命綱

『個別コマンド』から「切断」のコマンドを実行すれば、プレイヤーは自分の意志でケーブルを切り離すことも可能です。ただし、ケーブルを「切断」したエヴァは、電力の供給が得られないため、ENを毎ターン50ずつ消費します。ENが0になると行動できなくなるので、それまでに電力供給ビルや母艦に戻って、ケーブルを再接続してください。ケーブルを再接続しないと、エヴァは行動できなくなり、自動的に回収されてマップからいなくなってしまいます。

シンクロ率

「シンクロ率」は、エヴァンゲリオン系パイロットに存在し、「パイロット能力」画面で確認することができます。この数値は、エヴァンゲリオンの攻撃力と防御力に影響を与え、戦闘中に数値が上下します。

V2ガンダム

ユニット換装

ユニット「V2ガンダム」は専用の換装パーツ「アサルトパーツ」、「バスターパーツ」によって「V2アサルトガンダム」「V2バスターガンダム」「V2アサルトバスターガンダム」という3形態をとることができます。ユニット換装の方法はインターミッション画面で「ユニット換装」にカーソルを合わせ、○ボタンを押します。するとユニット換装画面が現れ、そこで換装するパーツを選び、出撃時の形態を決定できます。

なお、3形態はそれぞれユニット能力や武器に一長一短があるので、ユニット換装画面で能力値の変化に注意し、戦闘マップでの使用目的を踏まえて形態選択を行いましょう。もちろん、基本形態であるV2ガンダムに戻すことも可能です。

インターミッションでパワーアップ!

マップをクリアしたあと現れる『インターミッション』画面は、ユニットをパワーアップする格好のチャンスです。先の戦闘で稼いだお金で、ユニットの強化を行いましょう。

■ユニットは2つの能力の相乗効果で力を発揮する

ユニットは基本的にユニット自体が備えている能力と、それを操縦するパイロットの能力の2つの能力の相乗効果によって総合的なパワーを発揮します。そのため、ユニット全体の能力をアップするにはユニットや武器性能のパワーアップとパイロットのレベルアップが必要です。

■「ユニット改造」で能力アップ



『インターミッション』画面で「ユニット改造」を選択すると、ユニットのリストが現れます。方向キーでパワーアップしたいユニットにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。能力アップできる項目は「HP」「EN」「運動性(機体の命中・回避率)」「装甲(防御力)」「限界」の5種類で、それぞれの段階に応じて改造費用がかかります。能力アップしたい項目を方向キーの上下で選び(複数選択可能)、改造段階を方向キーの左右で設定して○ボタンを押してください。お金がないと、もちろん改造はできません。

■「武器改造」で攻撃力アップ

「武器改造」も同じ要領で行ってください。改造したい武器にカーソルを合わせ、改造費を確認して○ボタンを押します。なお、こうした改造は10段階まで可能で、段階が上がると費用もそれだけ多くかかります。どのユニットを強化していくのかは、プレイヤーの考え方しだいです。

■ステータスの確認法

『インターミッション』画面では、ユニット、パイロットそれぞれ別々に各ステータスが確認できます。どちらかを最初に選択し、確認したいユニットやパイロットを選択して○ボタンを押してください。なお、ユニットを指定したあと○ボタンを押すと、そのユニットが装備している武器の性能が表示されます（各能力画面の詳しい説明は、P45参照）。

「ユニット能力」からのショートカットもできる！

インターミッション画面の「ユニット能力」でユニット能力や武器能力の確認中に□ボタンを押すと、改造画面へショートカットすることができます。

■「のりかえ」でオリジナル部隊を編成



「のりかえ」は、ユニットに乗っているパイロットを組み替え、好みに合わせたオリジナル編隊を作るコマンドです。ただし、乗り換え可能なパイロットには、たとえばガンダム系というように、ある程度の決まった体系があります。また中には、特定パイロットでないと動かせないものや、乗り換えると極端にユニットの性能が落ちてしまうものもあるので、相性をよくチェックしながら乗り換えを行いましょう。

「パイロットのりかえ」の手順

「のりかえ」を選択したら、乗り換え希望のパイロットを選択して　○ボタンを押してください。次に、そのパイロットが乗り換え可能なユニットのリストが現れるので、希望のユニットを選択して　○ボタンを押します。さらに、そのパイロットが乗った場合の「組み合せ能力」画面が表示されるので、それをよく確認し、特に問題がないと思ったら再度○ボタンを押し、乗り換えを完了します。なお、もともとそのユニットに乗っていたパイロットは降ろされてしまうので、同じ要領で、空いたユニットに「のりかえ」させてください。

「妖精のりかえ」の手順



ダンバイン系のパイロットは「妖精」とコンビを組んでユニットに乗っています。妖精が乗り込むと彼女たちが持っている「精神コマンド」を使用できるようになり、それだけ戦闘もラクに展開することができます。
これの組み合わせ変更はインターミッション画面の「妖精のりかえ」にカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。さらに乗りかえをさせたい妖精をカーソルで選択し、○ボタンを押してコンビを組ませたいパイロットを選択します。組み合わせが決まったら、さらに○ボタンで決定してください。

SUPER ROBOT WARS α

■「強化パーツ」で能力強化
強化パーツは、ユニットの能力を強化するアイテムで、イベントや特定の敵を倒すことによって手に入れることができます。各ユニットは、この強化パーツを1～4個まで取り付けることができるので、入手したらこのコマンドでさっそく装備しましょう（P64参照）。

■「ユニット換装」について
詳しい解説は54ページを参照ください。

■「オプション」について
ゲーム中のシステム設定を行うことができます。43ページを参照ください。

■「セーブ」について
65ページを参照ください。

■「ロード」について
65ページを参照ください。

■「ポケットステーション」について
67ページを参照ください。

■全ての準備が終わったら「次のマップへ」

「インターミッション」画面でユニットの性能強化を図ったら、さっそく「次のマップへ」進みましょう。その前に「セーブ」で、それまで行った全てのデータを記録しておくことも忘れないようにしましょう。なお、物語が始まると、次の行動ルートを自分で選択しなければならないケースも出てきます。そのようなときは、メッセージウィンドウ内の選択肢から好きな行動を選び、○ボタンで決定してください。

破壊されたユニットは修理費がかかる！

前のマップで破壊されてしまったユニットは、戦闘終了後に修理して復活されます。ただし、そのためにかかる修理費はしっかり取られ、高性能なユニットほどお金がかかります。ユニットは、破壊されないに越したことはないのです。

物語が進むと新しい武器も手に入る

パイロットは、戦闘で経験値を増やすとレベルアップし、全体の能力が向上します。さらに、ステージが進むにつれ、強力な新しい武器を手にするチャンスも巡ってきます。装備されている武器の種類が多くなると、武器選択の際、方向キーの左右で新しいリストが出現するようになります。ただし、こうした高度な武器を使いこなすためには、パイロットの能力やユニットのENが大量に必要となることが多いので注意してください。またミサイルなど、実弾を使う武器については、ある一定の装弾数が決っているので、常に全体のバランスを考えながら、優位に戦闘を進めましょう。

SUPER ROBOT WARS α

地形について

地上や宇宙など、ステージが進むにつれプレイヤーはいろいろな場所での戦闘を行うことになります。それぞれのマップには山や海といったさまざまな地形が存在するので、こうした場所をどう活用していくのかも戦術の１つです。

■地形によって決まる移動範囲



それぞれの地形には消費移動力というものが設定されています。ユニットが移動する場合、これに応じて移動範囲が決められます。また、それぞれのユニットには特有のタイプ（陸型、空中型、水陸両用型等）があり、それによって進入できる地域も限定されます。さらに、各ユニットによって得意・不得意とする空間があり、たとえば、地上戦闘ではその力が発揮できても、宇宙では極端に戦力ダウンするといったことも多々あります。こうした特徴は、ステータス画面で確認できます。また、「変形」できるユニットは、こうした環境変化に合わせ、より力を発揮できるユニットに形を変えていくと良いでしょう。

■×ボタンで地形確認

マップ上の地形にカーソルを合わせて×ボタンを押すと、その地域の状態・名称などを確認することができます。同時に表示される“防御”“命中”は、ユニットがその地形にいたときの、敵から受ける攻撃に対する各比率の増減を表しています。

ターンごとにHP・ENが回復する特殊地帯

名称	1ターンごとの回復率	
	(HP)	(EN)
街・ビル	0%	10%
コロニー・コロニー街	10%	10%
宇宙要塞	10%	10%
基地内・エネルギータンク	20%	10%
基地・各研究所	20%	20%

SUPER ROBOT WARS α

精神コマンド一覧

精神コマンドの消費ポイントは、使用時に確認することができます。精神コマンドはこのほかにもあるので、残りは自分で発見しましょう。

名称	効力
偵察	相手のステータスを偵察して調べる
狙撃	マップ兵器および射程１以外の武器の射程を２増やす
努力	1回だけ戦闘で得られる経験値が2倍になる
集中	命中率・回避率が1ターンの間30%アップ
ひらめき	回避率が1回だけ100%になる
自爆	自爆し、隣接ユニット（味方含む）にHP分のダメージを与える
必中	命中率が1ターンの間100%になる
根性	自分のHPを30%回復させる
脱力	指定したユニットの気力を10ポイント下げる
信頼	指定したユニットのHPを30%回復
熱血	命中すれば、一度だけ与えるダメージが2倍になる
隠れ身	1ターンの間、敵からの攻撃を受けない

名称	効力
鉄壁	1ターンの間、装甲が2倍になる
幸運	1回だけ敵を倒して得られるお金が2倍になる
ド根性	自分のHPを完全回復させる
気合	気力を10ポイントアップさせる
魂	命中すれば、一度だけ敵に与えるダメージが3倍になる
激励	指定した味方ユニットの気力を10ポイントアップさせる
かく乱	1ターンの間、敵の命中率が半分になる
てかげん	自分より技量の低い敵を倒さずHPを10だけ残す
再動	指定した行動済みのユニットを再び行動可能にする
友情	味方全員のHPを半分回復させる
愛	味方全員のHPを完全回復させる
復活	倒されたユニットを1体だけ復活させる

SUPER ROBOT WARS α

強化パーツリスト

ユニットに取り付け可能な主な強化パーツをここで紹介します。残りは自分で捜してみましょう。なお、強化パーツはイベントや特定の敵を倒したときに手に入れることができます。

ブースター	「移動力」を1ポイントアップさせる
メガブースター	「移動力」を2ポイントアップさせる
サイコフレーム	「運動性」を15ポイント、「限界反応」を30ポイントアップさせる
高性能レーダー	マップ兵器と射程1の武器以外、射程＋1になる
リペアキット	「HP」を2000回復させる（使い捨て）

ゲームのセーブとロード方法

別売りのメモリーカードを使えば、ゲームのセーブデータを残すことができます。その際、ゲームデータは、システムデータ（3ブロック）とシナリオデータ（1ブロック）で構成されます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口1に、メモリーカード（別売り）を差し込んでから、電源を入れます（差込口2は使用しません）。インターミッション画面（P55参照）の「セーブ」コマンドを選択すると、クリアしたシナリオデータをメモリーカード1枚につき最大12カ所まで残すことができます。ただし、メモリーカードの残りブロックが少ない場合は、残せるデータも少なくなります。



セーブデータの続きは、タイトル画面やインターミッション画面の「ロード」で各シナリオの頭から再開できます。また、戦闘マップでのプレイ中にゲームを中断したい場合は『全体コマンド』の「セーブ」を選んでください。そこまでの内容を1カ所だけ記録することができ、続きはタイトル画面の「コンティニュー」を選ぶと再開できます。
また、メモリーカードに「スーパーロボット大戦α」のデータがひとつも入っていない場合、『システムデータが見つかりません。作成しますか？』と聞いてくるので『はい』を選択してください。この場合はメモリーカードの記録用ブロックを3つ使用します。

■メモリーカードのデータを消去するには？

プレイステーション本体の取扱説明書をご覧ください。

オプションメニューの説明

スタート画面で現れる「オプション」を選択すると、次の事柄が実行できます。

サウンドセレクト

このゲームに使用されている音楽を聞くことができます。画面左下の「▶▶」「◀◀」で選曲ができ、「▶」で音楽がスタートします。

カラオケモード

曲目を選んで○ボタンを押すと演奏がスタートします。

デモセレクト

一度見たデモは、ここで再生可能となります。ただし、ルートによっては見られないデモもあります。

キャラクター事典

物語に登場するキャラクター（パイロット）のプロフィールが確認できます。方向キーの左右でページ送りができ、○ボタンで各プロフィール画面を表示します。リストはL1・R1ボタンで次々と見ることができます。なお、事典の完成度はパーセンテージで表示されます。また特定のキャラクターは□ボタンを押すと名セリフをしゃべります。

ロボット大図鑑

物語で遭遇したロボット（ユニット）のプロフィールが確認できます。方向キーの左右でページ送りができ、○ボタンで各プロフィール画面を表示します。リストはL1・R1ボタンで次々と見ることができます。なお、図鑑の完成度はパーセンテージで表示されます。

ポケットステーションでミニゲームを遊ぼう！

「スーパーロボット大戦α」では、ポケットステーションを本体のメモリーカード差込口1へ接続することによって「CYスロット」と「CYシュート」のミニゲームを本体からダウンロードすることができます。なお、ダウンロードには2ブロック必要です。
「CYスロット」「CYシュート」で獲得したスコアは、ゲーム本編の「インターミッション」画面でユニット改造や武器改造などの資金として使用することができます。

ミニゲームをダウンロードしよう！





ポケットステーションをメモリーカード差込口1にセットし、本体の電源を入れてください。「インターミッション」画面で「ポケットステーション」を選択し、○ボタンを押します。さらに方向キーで「ミニゲームのダウンロード」を選択し、○ボタンを押してください。なお、「CYスロット」、「CYシュート」は2つ同時にダウンロードされます。

◎決定ボタンをしばらく押し続けると、ポケットステーションのメニュー画面になります。「EXIT」を選ぶと、ゲームを終わらせることができます。また、「CONTINUE」を選ぶと、ゲームを続けることができます。

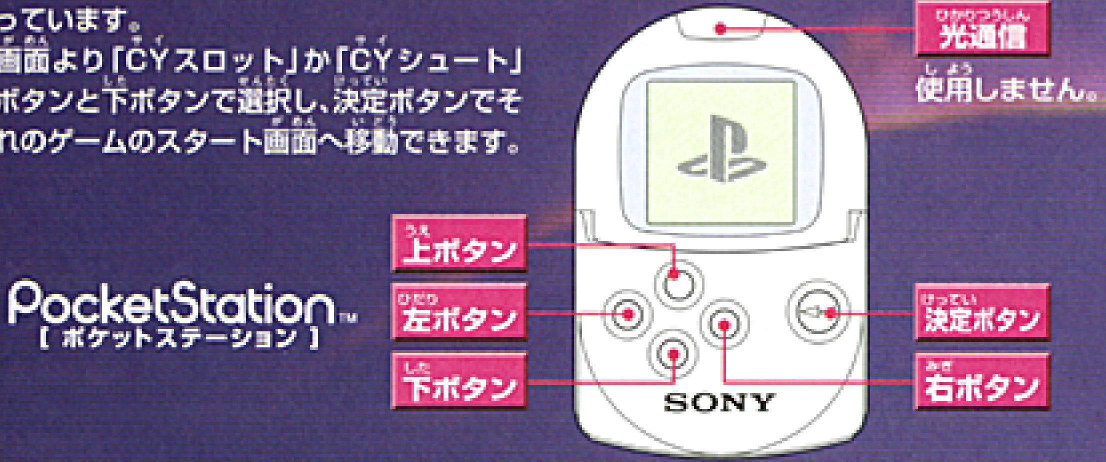
◎ポケットステーションのご使用方法はポケットステーションの取扱説明書を参照してください。また、セーブ中やゲームをダウンロード、資金を本編へ移している間はポケットステーションやコントローラを抜き差ししたり、電源を切ったりしないでください。

◎ゲームをしないときは必ずゲームの終了操作を行い、電池を節約しましょう。

SUPER ROBOT WARS α

●ポケットステーションの操作説明

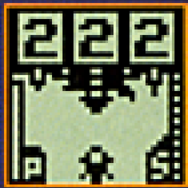
ポケットステーションの操作方法は以下のようになっています。
初期画面より「CYスロット」か「CYシュート」を上ボタンと下ボタンで選択し、決定ボタンでそれぞれのゲームのスタート画面へ移動できます。



ボタン	CYスロット	CYシュート
上ボタン	中央のスロットを停止します。	使用しません。
下ボタン	使用しません。	使用しません。
左ボタン	左側のスロットを停止します。	ハイファミリアを左へ1つ移動します。
右ボタン	右側のスロットを停止します。	ハイファミリアを右へ1つ移動します。
決定ボタン	スロットを回転させます。 パワーゲージを停止します。	「CYシュート」をスタートします。 ミサイルを発射します。

●「CYスロット」ゲームの遊び方

このゲームは、スロットマシーンの数字をそろえることによって、自機であるハイファミリアの攻撃力を決定し、スロットマシーンのシールドを破壊することを目的とします。
1ゲームにプレイできるスロットの回数は10回です。スロットを1回まわすごとに画面右側のゲージが1マスずつ黒くなります。10マス全てが黒くなれば、1ゲームが終了します。



決定ボタンで「CYスロット」をスタートさせると、画面上部のスロットマシーンの3つの数字が回転します。それぞれのスロットを左・上・右ボタンで停止させ、3つの数字がそろえば、画面左側にあるハイファミリアのパワーゲージが上がります。数字がそろわない場合はハイファミリアがダメージを受け、攻撃をすることができません。

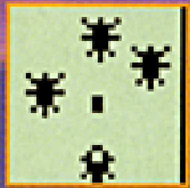
数字がそろった後、パワーゲージでミサイルのパワーを決定ボタンで決めると、ハイファミリアが攻撃を行います。パワーが強ければスロットマシーンのシールドを1枚破ることができます。シールドを破れば、得点を決定するスロットが回ります。そこで上・左・右・決定ボタンのいずれかを押し、得点を決定してください。



ゲーム終了後、スコアが今までより大きければ、HIGHスコアとして記録されます。「CYスロット」ゲームは何度でもプレイできるので、HIGHスコア99999になるまでがんばりましょう。

●「CYシュート」ゲームの遊び方

2分間の間に迫り来る敵機・メギロートを自機であるハイファミリアで撃墜するシューティングゲームです。



画面右側のゲージはタイムゲージで、これがなくなるとタイムオーバーになります。それまでに左、右ボタンでハイファミリアを左右へ移動させ、決定ボタンで攻撃を行ってメギロートを撃墜してください。タイムオーバーになるか、自機が敵機に激突するとゲームオーバーです。



ゲーム終了後、スコアが今までより大きければ、HIGHスコアとして記録されます。「CYシュート」ゲームは何度でもプレイできるので、HIGHスコア99999になるまでがんばりましょう。

●ミニゲームのハイスコア、本編への資金増加について

ポケットステーションのミニゲームで1度に稼げる最大スコア（資金）は99999で、インターミッション画面でポケットステーションからこの最大金額を1ステージに1回だけ資金に加算できます。本体へ資金が追加された後、「CYスロット」「CYシュート」で稼いだ資金は0にクリアされます。次回のステージの為にポケットステーションをプレイして資金を稼ぎましょう。

また、「CYスロット」「CYシュート」のどちらでも獲得した金額の一番多い方がHIGHスコアとして残ります。HIGHスコア金額の確認は、「CYスロット」「CYシュート」の選択画面のときに右ボタンか左ボタンを押すと表示されます。さらに決定ボタンを押すと選択画面へ戻ります。

スコア（資金）を本編に加算するには、「インターミッション」画面で「ポケットステーション」を選択し、○ボタンを押してください。その後、方向キーで「本編への資金の加算」を選択し、○ボタンを押してください。

●データの削除方法

ポケットステーションの画面を時計画面またはタイトル画面の状態にします（プレイ中のゲームがある場合、決定ボタンをしばらく押して「EXIT」を選び、ゲームを終了してください）。

ポケットステーションをプレイステーションのメモリーカード差込口（1または2）に差し込み、画面で2ブロックの空きが出るまで「DELETE」（削除）してください。

SUPER ROBOT WARS α

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」、"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」および"PocketStation"本体の「取扱説明書」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードまたは "PocketStation"が必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。

《故障品について》

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった時などは、バンダイナムコグループお客様相談センターまでご一報ください。
なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

《お買い上げのお客様へ》

商品についてお気づきの点がございましたら、バンダイナムコグループお客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイナムコグループお客様相談センター

住所：〒111-8081 東京都台東区駒形1-4-8

電話番号：03-3847-6666
営業時間：10:00～17:00（土日祝日、弊社の休業期間は除く）

●電話番号はよく確かめてお間違いのないようご注意ください。

Produced by 株式会社バンダイナムコゲームス

SLPS 02636